DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

クレリック	1	兵士
クラス	レベル	背景
ヒル・ドワーフ	中型	秩序にして善
種族	サイズ分類	属性

【筋力】 ＋2 (14)

【敏捷力】 －1 (8)

【耐久力】 ＋2 (15)

【知力】 ±0 (10)

【判断力】 ＋3 (16)

【魅力】 ＋1 (12)

＋2 習熟ボーナス

○ ＋2【筋力】
○ －1【敏捷力】
○ ＋2【耐久力】
○ ±0【知力】
● ＋5【判断力】
● ＋3【魅力】

セーヴィング・スロー

● ＋3〈威圧〉【魅力】
● ＋5〈医術〉【判断力】
● ＋4〈運動〉【筋力】
○ －1*〈隠密〉【敏捷力】
○ －1〈軽業〉【敏捷力】
○ ＋3〈看破〉【判断力】
○ ＋1〈芸能〉【魅力】
○ ±0〈自然〉【知力】
● ＋2〈宗教〉【知力】
○ ＋3〈生存〉【判断力】
○ ＋1〈説得〉【魅力】
○ ±0〈捜査〉【知力】
○ ＋3〈知覚〉【判断力】
○ －1〈手先の早業〉【敏捷力】
○ ＋3〈動物使い〉【判断力】
○ ＋1〈ペテン〉【魅力】
○ ±0〈魔法学〉【知力】
○ ±0〈歴史〉【知力】

* 装備品の項を参照

技能

13 受動【判断力】〈知覚〉値

CP
SP
EP
GP 10
PP

貨幣

18 アーマー・クラス（AC）

－1 イニシアチブ

7.5m 移動速度

最大ヒット・ポイント 11

現在ヒット・ポイント

計 1d8

ヒット・ダイス

成功 ○○○
失敗 ○○○

死亡セーヴ

- チェイン・メイル *
- シールド
- メイス
- ハンドアックス
- 聖印
- 背負い袋
- 携帯用寝具
- 携帯用炊事用具
- ほくち箱
- 松明 10 本
- 保存食 10 日ぶん
- 水袋
- 麻のロープ、15m
- 階級章
- 倒した敵の記念品である折れた刃
- 骨のダイス一揃い
- 普通の服 1 着
- ポーチ

* この鎧を着用している間、君の【敏捷力】〈隠密〉判定に不利がつく。

装備

習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー：君が習熟しているセーヴは、左上のセーヴのリストで●の印が付いている。

技能：君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品：君はすべての鎧、盾、単純武器、バトルアックス、ウォーハンマーに習熟している。

言語

君は共通語、ドワーフ語、エルフ語、ゴブリン語の会話と読み書きができる。

攻撃

君が最初から以下の武器を持っており、これらを使って攻撃を行なえる。

メイス：近接攻撃として、君から 1.5m 以内の目標をメイスで攻撃できる。ヒットしたか否かを決めるために 1d20 ＋ 4 をロールすること。ヒットすると、目標は 1d6 ＋ 2［**殴打**］**ダメージ**を受ける。

ハンドアックス：近接攻撃として、君から 1.5m 以内の目標をハンドアックスで攻撃できる。また、ハンドアックスは 6m 以内の目標に投擲したり、18m 以内の目標に（攻撃ロールに不利を受けて）投擲することもできる。どの場合も、ヒットしたか否かを決めるために 1d20 ＋ 4 をロールすること。ヒットすると、目標は 1d6 ＋ 2［**斬撃**］**ダメージ**を受ける。

クレリック

クレリックである君は、神から授かった魔法を使う。君は旅人や追放者を見守る神マーサモア・ドゥーインを崇めている。

君はクレリックというクラスから以下の特徴を得ている。

信仰の領域：君は自分の神格に関連する魔法的な専門分野である“信仰の領域”から魔力を引き出す。君の領域は生命だ。この領域が与える特徴は、キャラクター・シートの他の場所に書いてある。

準備呪文：君は大休憩を終えるたびに、このシートの裏面にある 1 レベル呪文リストから 4 つの呪文を選び、君が発動可能な呪文として準備できる。これらの 4 つに加えて、生命の領域のおかげで、君は以下の 2 つの呪文を常に準備している：*キュア・ウーンズ*と*ブレス*。

準備した呪文をここに書こう：

キュア・ウーンズ *ブレス*

呪文スロット：君には、準備した呪文を発動するために使用できる 1 レベルの呪文スロットが 2 つある。それらを使用して、2 種類の呪文を 1 回ずつ発動してもよいし、同じ呪文を 2 回発動してもよい。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

このシートの裏面にある『呪文発動』表に印をつけることで、消費した呪文スロットを記録できる。各呪文スロットはチェックボックスで表されている。

初級呪文：君はいくつかの初級呪文を修得している。初級呪文は呪文スロットを消費せずに発動できる。君が修得している初級呪文は以下のとおりだ。個々の呪文の詳しい説明はルールブックにある：

セイクリッド・フレイム *ライト*
ソーマタージー

呪文攻撃とセーヴィング・スロー：クリーチャーが君の呪文に抵抗するためにセーヴィング・スローを行うとき、そのセーヴの難易度は 13 だ。君が呪文攻撃を行なう時は、ヒットしたか否かを決めるために 1d20 ＋ 5 をロールすること。これらの数字は、君の呪文発動能力値である【判断力】に基づいている。

呪文セーヴ難易度 = 13
呪文攻撃ロール = 1d20 ＋ 5

裏面へ続く

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC. 個人的用途に限り、コピーできます。

儀式発動：あるクレリック呪文に（儀式）のタグが付いており、君がその呪文を準備しているなら、君はその呪文を儀式として発動できる。儀式の説明はルールブックにある。

生命の使徒：生命の領域のおかげで、君の回復呪文は効果が高い。君が呪文レベル 1 以上の呪文を用いてクリーチャーのヒット・ポイントを回復する時には常に、クリーチャーは追加で（2 ＋呪文レベル）のヒット・ポイントを回復する。

ヒル・ドワーフ

ドワーフは石から作られたと言われるが、彼ら自身も石のように丈夫で固く、忍耐力をもって何百年も生き続ける。ヒル・ドワーフであることにより、君は以下の特徴を得る。

暗視：君は“薄暗い”光の中では自分から 18m までを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

ドワーフの毒耐性：［毒］ダメージに対する抵抗を有する。また、自分の毒状態を防いだり終了させたりするためのセーヴィング・スローに有利を得る。

石工の勘：石造物の由来に関する【知力】〈歴史〉判定を行なう際、君は〈歴史〉技能を習熟済であるものと見なされ、かつその判定には（通常の習熟ボーナスのかわりに）習熟ボーナスの 2 倍を加算する（つまり 1d20 ＋ 4 をロールすることになる）。

壮健なるドワーフ：最大 hp が 1 増加する。最大 hp はレベルアップのたびにさらに 1 増加する（ヒット・ポイントの項目に加算済み）。

重装鎧：君の移動速度は、重装鎧の着用によって減少することはない。

君の兵士としての背景

君はミンターン島で兵士の訓練を受け、傭兵団に入った。そしてネヴァーウィンターの都の軍隊や警備隊で働くため、傭兵団の仲間と一緒にこの都へやってきた。時が経つにつれて、君は同僚の兵士たちの大半に幻滅した。彼らは守るべき民衆に犠牲を強いて、己の職権を濫用しているように見えたのだ。

君の背景は君のキャラクターを形作る上で重要な役割を果たす。君は兵士としての経歴から、いくつかの言語を修得した（表側の『言語』の欄に追記済み）。君が持つ〈威圧〉と〈運動〉の技能習熟は、君が肉体的な訓練を積み、敵の脅し方を知っていることを表している。

最近、君は棺にかける布を思わせる影が音もなく海をわたり、暗闇の中で島を飲み込むという夢を見た。初めはただの夢だろうと気にもしなかったが、“死の果てしない飢えに立ち向かえ”という声までも聞こえ始めた。君はそれが神の声だと確信し、退職して使命に乗り出した。

個人的な目標：死の影を祓う。夢で見た風景をもとに調べてみると、ネヴァーウィンターからそう遠くないストームレックという島が見つかった。人里離れたこの島の修道院には、英雄の守護神であり正義の擁護者である竜神バハムートの神殿がある。君が神から防げと言われた差し迫る危険に関連した何らかの鍵を、この島にいる誰かが握っているかもしれない。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう：

1. キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
2. キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよいし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、一目でわかる肉体的特徴を持たせてもよい。
3. 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む（キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでもよい）。大事なのは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

レベルアップ

君がいつ 2 レベルや 3 レベルになれるかは DM が教えてくれる。レベルアップすると、以下に示したそのレベルの特徴が得られる。

ヒット・ダイスとヒット・ポイント

レベルが 1 つ上がるたびに、ヒット・ダイス（d8）が 1 つ増える。君は小休憩を取ったときに、ヒット・ダイスを使用して自分の hp を回復できる（ルールブックに説明あり）。レベルアップしたら、このシートの『ヒット・ダイス』の欄に新しいヒット・ダイスを追加し、ヒットポイントの最大値に 1d8 ＋ 3 を追加する（これは“壮健なるドワーフ”の利益を含んだ数値である）。

呪文発動能力の成長

レベルアップによって、君はより多くの呪文を使えるようになる。『呪文発動』表にあるとおり、君が準備できる呪文の数は（君のレベル＋君の【判断力】修正値）だ。また、呪文スロットも増える。

呪文発動

クレリック・レベル	準備呪文数	1 レベル・スロット	2 レベル・スロット
1	4	❑❑	——
2	5	❑❑❑	——
3	6	❑❑❑❑	❑❑

2 レベルの特徴

神性伝導：君は神から授かった信仰のエネルギーによって“アンデッド退散”と“生命保護”という 2 種類の効果を生み出すことができる。神性伝導を用いるさい、どちらの効果を生み出すかは君が選択する。ひとたび神性伝導を使用したなら、以後小休憩または大休憩を終了するまでは、神性伝導は使用できなくなる。

アンデッド退散：君は 1 回のアクションとして自分の聖印を明らかに示す。君から 9m 以内におり、君の姿を見るか声を聞くことのできるアンデッドはみな、難易度 13 の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したクリーチャーは、1 分間が経過するかダメージを受けるまで“退散”する。退散中のクリーチャーは、自分のターンを、できるだけ君から遠くへ移動することに費やさねばならず、また自分の意志で君から 9m 以内の場所で移動を終了することは不可能であり、リアクションをとることもできない。そのクリーチャーはアクションとしては“早足”アクションか、自分の移動を妨げる効果を脱しようとするためのアクションしか使用できない。ただし、どこへも移動できない場合に限り、“回避”アクションも使用可能である。

生命保護：君は 1 回のアクションとして聖印を明らかに示し、君から 9m 以内の任意の数のクリーチャーを選択して、それらのクリーチャーに最大で 10hp ぶんの回復を分配する。この特徴によってクリーチャーの現在ヒット・ポイントを“最大ヒット・ポイントの半分”より大きくなるように回復することはできない。

3 レベルの特徴

呪文：今や君は 2 レベル呪文を準備して発動できる。君が選んで準備した呪文に加えて、君は以下の 2 つの呪文を常に準備している：*スピリチュアル・ウェポン*と*レッサー・レストレーション*。

生命保護：今や君は、生命保護を使用した際に、最大で 15hp を分配できる。

クレリック呪文リスト

1 レベル呪文

ガイディング・ボルト
キュア・ウーンズ
コマンド
サンクチュアリ
シールド・オヴ・フェイス
ディテクト・マジック（儀式）
ヒーリング・ワード
ブレス
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド

2 レベル呪文

スピリチュアル・ウェポン
ホールド・パースン
レッサー・レストレーション

SHAWN WOOD

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC. 個人的用途に限り、コピーできます。